



## PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *MONOPOLY GAME SMART* TERHADAP KEMANDIRIAN DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS

Ria Kurniasari<sup>1</sup>

FKIP Universitas Sebelas April<sup>1</sup>

Jl. Angkrek Situ No.19, Situ, Kec. Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat 45323

Email: riakurniasari8@gmail.com<sup>1</sup>

### Info Artikel

### Abstrak

#### Sejarah Artikel:

Diterima Bulan Februari, 2022  
Dipublikasikan Bulan  
Februari, 2022

#### Kata Kunci:

media, monopoly game smart, kemandirian, hasil belajar

#### Keywords:

media, monopoly game smart, independence, study result

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *pembelajaran monopoly game smart* terhadap kemandirian dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri Legok II Sumedang Tahun Pelajaran 2018/2019. Bentuk penelitian ini adalah *Quasi eksperimental design* dengan desain *one group pretest-posttest*. Berdasarkan observasi yang dilakukan sebelumnya, didapatkan kelas V sebagai kelas eksperimen. Alat pengumpulan data yang digunakan terdiri dari tes tertulis dan lembar observasi. Berdasarkan analisis data skor menggunakan uji *paired t-test* ( $\alpha=5\%$ ) diperoleh skor rata-rata hasil belajar pada *pretest* 61,2 dan *posttest* 75,2. Kemudian diperoleh skor rata-rata observasi kemandirian yaitu 11,78 untuk *pretest* dan 20,79 untuk *posttest*. Hal tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran *monopoly game smart* terhadap kemandirian dan hasil belajar siswa.

#### Abstract

*This study aim to determine the influence of the study media monopoly game smart to independence and student result study in social studies learning of class V in elementary school of Legok II Sumedang lesson year 2018/2019. Forms of this study was quasi experimental design with one group pretest-posttest design. Based on observation did before, obtained that class V as experiment class. Data collection tool used consisted of test and sheet of observation. Based on data analysis using paired t-test ( $\alpha=5\%$ ) obtained mean score of result study on pretest is 61, 2 and posttest is 75, 2. Then obtained mean observation score of independence is 11, 78 for pretest and 20, 79 for posttest. This shows the significant difference from study media monopoly game smart usage to independence and student result study.*

© 2022 Ria Kurniasari<sup>1</sup>

Under the license CC BY-SA 4.0

ISSN 2541-6855 (Online)

ISSN 2541-0199 (Cetak)

Alamat Korespondensi : Jl. Angkrek Situ No.19, Situ, Kec. Sumedang Utara

Email : riakurniasari8@gmail.com

## **PENDAHULUAN**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada siswa, khususnya di tingkat dasar. Ilmu pengetahuan sosial merupakan salah satu mata pelajaran pokok pada jenjang pendidikan dasar. Menurut Rahmad (2016: 68) menyatakan bahwa “Pendidikan IPS sebagai salah satu mata pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah pribadi, masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi”. Siswa harus terampil dalam mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari di lingkungan keluarga, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat umum. IPS juga berperan sebagai pendorong untuk saling pengertian dan persaudaraan antar umat manusia, selain itu juga memusatkan perhatiannya pada hubungan antar manusia dan pemahaman sosial.

Menurut Sumaatmadja (Rahmad, 2016: 70) mengemukakan bahwa “Secara mendasar pengajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya”. IPS berkenaan dengan cara manusia menggunakan usaha memenuhi kebutuhan materinya, kebutuhan budayanya, kebutuhan kejiwaannya, pemanfaatan sumber yang ada dipermukaan bumi, mengatur kesejahteraan dan pemerintahannya, dan lain sebagainya yang mengatur serta mempertahankan kehidupan

masyarakat manusia. Tentu nya pembelajaran IPS sangat penting di sekolah dasar karena dapat menciptakan manusia yang dapat bergaul di lingkungannya. Dengan demikian, pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran IPS dapat terlihat dari hasil belajarnya.

Dalam proses pembelajaran siswa selalu diarahkan menjadi siswa yang mandiri sehingga mencapai kemandirian belajar. Dalam perkembangannya kemandirian muncul sebagai hasil dari belajar dan pengalaman. Kemandirian belajar dapat tercapai apabila guru inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa SD. Sejalan dengan itu, Sugiyanto (2015:24) berpendapat bahwa “siswa SD memiliki beberapa karakteristik yaitu senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau memperagakan sesuatu secara langsung”. Oleh karena itu, diperlukan pembaruan dalam proses pembelajaran agar kebutuhan siswa terpenuhi.

Tetapi, dalam pelaksanaannya ada sebagian guru yang tidak melakukan pembaruan dalam pembelajaran. Masih banyak guru yang terpaku pada buku pelajaran yang digunakan sebagai satu-satunya sumber belajar. Selain itu, masih banyak guru yang kurang mengembangkan model dan media yang digunakan di kelas, akibatnya IPS sering dipandang sebagai mata pelajaran yang membosankan oleh siswa karena pembelajaran masih terpusat pada guru. Hal tersebut diantaranya berdampak pada kemandirian dan hasil belajar siswa.

Sudjana (2016:3) berpendapat, “hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang diinginkan pada diri siswa setelah mereka menempuh pengalaman belajarnya”. Menurut Nawawi dan Ibrahim (Susanto, 2013:5) hasil belajar dapat diartikan sebagai “tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pembelajaran”. Dari pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa pada aspek kognitif, psikomotor, dan afektif setelah mereka mengikuti proses belajar mengajar yang diperoleh melalui tes maupun non-tes.

Kemandirian biasanya ditandai dengan kemampuan menentukan nasib sendiri, kreatif dan inisiatif, mengatur tingkah laku, bertanggung jawab, mampu menahan diri, membuat keputusan-keputusan sendiri, serta mampu mengatasi masalah tanpa ada pengaruh dari orang lain (Desmita, 2009:185). Sedangkan menurut Gea (2003), individu dikatakan mandiri jika memiliki ciri percaya diri, mampu bekerja sendiri, menguasai keahlian dan keterampilan yang sesuai dengan kerjanya, menghargai waktu, dan tanggung jawab.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kemandirian dan hasil belajar siswa adalah menggunakan media pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Mulyasa (2006:35), “penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan”. Dengan kondisi proses pembelajaran yang demikian, bahan pelajaran yang disampaikan bersama dengan media pembelajaran menjadikan

siswa seolah-olah bermain sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas V SD Negeri Legok II, siswa belum sepenuhnya mandiri dan hasil belajar yang diperoleh pada pembelajaran IPS kurang maksimal. Hasil belajar yang diperoleh 16 dari 25 siswa berada di bawah rata-rata yaitu 70. Hal ini dapat dilihat dari permasalahan yang terjadi diantaranya, beberapa siswa perlu bimbingan dalam melakukan tugas tanpa diperintah orang lain, siswa tidak yakin pada kemampuan diri sendiri, beberapa siswa menyontek pekerjaan teman saat diberikan tugas sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa tidak sesuai dengan kemampuannya.

Dalam upaya memecahkan permasalahan di atas, penulis akan menggunakan media pembelajaran yang bersifat permainan yaitu *monopoly game smart*. Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Anang Gatot Subroto, R. Bektu Kiswardianta, dan M.S. Djoko Laksana tahun 2016 yang berjudul “Pemanfaatan Media Monopoli untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SDN Sugihwaras Kecamatan Maospati Kabupaten Magean Tahun Pelajaran 2015/2016”, bahwa media *monopoly* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA yang ditandai dengan peningkatan keaktifan belajar mencapai 70% dan hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan mencapai 75%.

Media tersebut adalah hasil modifikasi dari permainan *monopoly* yang disesuaikan dengan materi yang diberikan dan diharapkan dapat

meningkatkan kemandirian dan hasil belajar siswa. Menurut Husna (2009) *monopoly* merupakan permainan yang semula diciptakan oleh Elizabeth Magie, *The Landlord's Game*, pada tahun 1904 yang ditujukan untuk memvisualisasikan bagaimana para tuan tanah memperkaya dirinya. Seiring berkembangnya waktu, *monopoly* mulai diadopsi oleh berbagai negara di dunia namun penjualannya belum meluas.

Permainan *monopoly* kemudian dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran. Menurut Arsyad (2011) pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi dibagi menjadi dua kategori luas, yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir. Apabila dilihat dari jenisnya, media *monopoly* termasuk kedalam media tradisional yang berbentuk permainan. Dalam permainan, siswa akan belajar untuk bertanggung jawab, tenggang rasa, mandiri, dan sebagainya. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Ismail (Jawandi, 2013) “tujuan dari permainan edukatif adalah untuk mengembangkan komunikasi, mengembangkan aspek fisik dan motorik, mengembangkan aspek emosi dan kepribadian, aspek sosial, serta kreativitas”.

Menurut Arief (2011) sebagai media pembelajaran, *monopoly* memiliki beberapa kelebihan, salah satu diantaranya yaitu permainan bersifat luwes, yang bisa dipakai untuk mempraktikkan keterampilan membaca dan berhitung sederhana, mengajarkan sistem sosial dan sistem ekonomi, membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan komunikatif dan mengatasi sulit belajar, serta dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak. Tetapi, dalam penerapannya permainan ini

tidak ramah lingkungan karena membutuhkan banyak kertas dan perlu pengarahannya khusus dari guru (Rohman & Amry, 2013:160).

## **METODE PENELITIAN**

Desain yang dipilih dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Legok II yang berjumlah 25 orang. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2016) sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel jika semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Berdasarkan hal tersebut, sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Legok II yang berjumlah 25 orang dan dijadikan sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, pemberian tes, dan pengumpulan dokumen.

Secara rinci prosedur penelitian dapat dijelaskan dalam tahapan sebagai berikut. **Tahapan Persiapan:** (1) Menentukan masalah umum penelitian yang diperoleh dari observasi penelitian. (2) Perumusan masalah penelitian yang diperoleh dari hasil pra-penelitian. (3) Persiapan penelitian. Persiapan yang dilakukan adalah membuat instrumen hasil belajar berupa tes *pretest* dan *posttest* yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan mempersiapkan media pembelajaran *monopoly game smart*. **Tahapan**

**Pelaksanaan:** (1) Memberikan tes untuk mengetahui kemampuan awal siswa. (2) Memberikan perlakuan terhadap kelas eksperimen. (3) Memberikan *posttest* dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa. **Tahapan Akhir:** (1) Melakukan analisis dan pengolahan data hasil penelitian menggunakan uji yang sesuai. (2) Menarik kesimpulan hasil penelitian. (3) Menyusun laporan penelitian.

Pengujian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah uji instrumen tes menggunakan *Pearson*, uji normalitas menggunakan *Lilliefors*, uji hipotesis menggunakan uji *paired t-test*. Pengujian tersebut dilakukan dengan bantuan program *Microsoft excel 2010*.

#### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan satu kelas dengan pemberian perlakuan yang berbeda. Perlakuan yang berbeda tersebut bertujuan untuk melihat adanya perbedaan yang mungkin muncul pada kemandirian dan hasil belajar siswa. Pada saat *pretest* sebagian siswa belum memahami materi kegiatan ekonomi dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata yang diperoleh dari 25 orang siswa, yaitu 61,2. Tetapi, setelah mengikuti pembelajaran yang menggunakan media *monopoly game smart*, hasil belajar yang diperoleh siswa meningkat. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata yang diperoleh dari 25 orang siswa, yaitu 75,2. Berdasarkan data di atas, terlihat adanya perbedaan perolehan nilai pada hasil belajar yang ditunjukkan dengan peningkatan nilai 14 poin.

Sedangkan sikap kemandirian siswa dilakukan melalui observasi. Observasi tersebut dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang diamati oleh guru dan dibantu oleh observer. Lembar observasi tersebut berisi enam indikator yang di dalamnya tercantum 16 aspek kemandirian yang digunakan untuk melihat kemandirian siswa ketika belajar. Berdasarkan observasi tersebut, diperoleh data *pretest* dan *posttest* sikap kemandirian pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi seperti yang tercantum pada tabel berikut.

No	Indikator	Kriteria	<i>Pret est</i>	<i>Post test</i>
1	Percaya diri	1. Percaya pada kemampuan sendiri	5	18
		2. Berani bertanya saat menemui kesulitan	22	25
		3. Berani mengemukakan pendapat	9	25
		4. Berbicara lancar saat berada di hadapan banyak orang	6	5
<b>Rata-Rata</b>			<b>10,5</b>	<b>18,25</b>
2	Mampu bekerja sendiri	1. Melakukan tugas tanpa diperintah orang lain.	22	25
		2. Menyelesaikan tugas tanpa bantuan orang lain.	7	14
		3. Puas dengan hasil yang diperoleh.	25	25
<b>Rata-Rata</b>			<b>18</b>	<b>21,3</b>
3	Menghargai waktu	1. Memanfaatkan waktu luang untuk kegiatan yang bermanfaat.	11	21
		2. Tidak menunda pekerjaan	11	23

No	Indikator	Kriteria	Pret est	Post test
<b>Rata-Rata</b>			<b>11</b>	<b>22</b>
4	Bertanggung jawab	1. Berani mengakui kesalahan.	18	24
		2. Berani menerima resiko atas perbuatan yang dilakukan.	17	24
<b>Rata-Rata</b>			<b>17,5</b>	<b>24</b>
5	Memiliki hasrat bersaing untuk maju	1. Rasa ingin tahu yang tinggi.	8	25
		2. Menyukai hal-hal baru.	5	25
		3. Mempunyai kreativitas yang tinggi.	1	6
<b>Rata-Rata</b>			<b>4,7</b>	<b>18,7</b>
6	Mampu mengambil keputusan	1. Hati-hati dalam mengambil keputusan.	5	23
		2. Mampu menyelesaikan masalah sendiri.	13	18
<b>Rata-Rata</b>			<b>9</b>	<b>20,5</b>

**Tabel 1.** Kesimpulan data *pretest* dan *posttest* sikap kemandirian siswa pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi

Tabel di atas menunjukkan hasil observasi sikap kemandirian dari 25 orang siswa. Berdasarkan tabel di atas, sebelum menggunakan media *monopoly game smart* sebagian siswa belum menunjukkan kemandirian dalam belajar. Kemandirian tersebut terdiri dari aspek percaya pada kemampuan sendiri, menyelesaikan tugas tanpa bantuan orang lain, tidak menunda pekerjaan, memiliki hasrat bersaing untuk maju, dan mampu mengambil keputusan.

Setelah menggunakan media *monopoly game smart*, adanya peningkatan pada kemandirian siswa. Hal ini dapat dilihat dari sebagian siswa sudah menunjukkan sikap mampu bekerja sendiri, menghargai waktu, bertanggung jawab,

memiliki hasrat bersaing untuk maju, mampu mengambil keputusan dan percaya diri. Untuk indikator percaya diri, tidak semua siswa mampu menunjukkan kemampuan untuk berbicara lancar saat berada di hadapan banyak orang.

Berdasarkan uji normalitas menggunakan uji *lilliefors* dengan bantuan program *Microsoft excel 2010* diperoleh  $L_{tabel} = 0,173$  dan  $L_{hitung} = 0,161845$  dengan taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan pada uji *lilliefors*, jika  $L_{hitung} \leq L_{tabel}$  maka data berdistribusi normal. Dengan demikian, data *pretest* berdistribusi normal. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *paired t-test* dengan bantuan program *Microsoft excel 2010* diperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu  $3,83406 > 2,0639$ . Artinya terdapat perbedaan yang signifikan dari penggunaan media *monopoly game smart* terhadap hasil belajar siswa, dengan demikian  $H_0$  ditolak. Sedangkan untuk uji hipotesis pada kemandirian siswa diperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu  $19,07611305 > 2,063898562$ . Artinya terdapat perbedaan yang signifikan dari penggunaan media *monopoly game smart* terhadap sikap kemandirian siswa, dengan demikian  $H_0$  ditolak.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran *monopoly game smart* terhadap kemandirian dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS pada konsep kegiatan ekonomi di SD Negeri Legok II Sumedang dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS menggunakan

media pembelajaran *monopoly game smart* memiliki pengaruh terhadap kemandirian dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Legok II. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan sikap kemandirian dan hasil belajar siswa ketika belajar. Terlihat adanya pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *monopoly game smart* dalam pembelajaran IPS. Pada pemberian *pretest* hasil belajar rata-rata yang diperoleh adalah 61,2. Setelah menggunakan media *monopoly game smart*, rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 75,2. Sedangkan untuk kemandirian siswa, pada observasi yang dilakukan sebelum penggunaan media pembelajaran *monopoly game smart* diperoleh skor rata-rata 10,5 untuk indikator percaya diri, 18 untuk indikator mampu bekerja sendiri, 11 untuk indikator menghargai waktu, 17,5 untuk indikator bertanggung jawab, 4,67 untuk indikator memiliki hasrat bersaing untuk maju, dan 9 untuk indikator mampu mengambil keputusan.

Setelah menggunakan media pembelajaran *monopoly game smart*, sikap kemandirian yang diperlihatkan siswa meningkat dengan perolehan skor rata-rata 18,25 untuk indikator percaya diri, 21,33 untuk indikator mampu bekerja sendiri, 22 untuk indikator menghargai waktu, 24 untuk indikator bertanggung jawab, 18,67 untuk indikator memiliki hasrat bersaing untuk maju, dan 20,5 untuk indikator mampu mengambil keputusan.

## DAFTAR PUSTAKA

Arief S. Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Arsyad, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.

Desmita. (2016). *Psikologi Perkembangan Siswa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Gea, A.A., dkk. (2003). *Character Building 1 Relasi dengan Diri Sendiri* (edisi revisi). Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Husna. (2009). *100+ Permainan Tradisional Indonesia Untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Andi.

Jawandi, A. (2013). *Bimbingan Kelompok Media Permainan Smart Monopoli Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa*. *Jurnal pendidikan*.

M. Rohman. & Sofyan. Amry. (2013). *Strategi dan desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Mulyasa, E. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan: Suatu Panduan Praktis*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Noviati, P.R. (2017). Penerapan Media *Puzzle* dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas III SDN 2 Paseh Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Siswa Usia Dini*. 1(1), 47-57

Sudjana. N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

